



Kesäkisasäännöt

Hyväksytty hallituksen kokouksessa 27.11.2013

Järjestelyt

Kesäkisoihin ilmoittaudutaan paikan päällä riittävän hyvissä ajoin ennen kutakin lajia.

Kisoja järjestävä siirtolapuutarha järjestää lounasruokailun. Kukin siirtolapuutarha maksaa omien

kisaosallistujiensa ruokailun laskun mukaan. Kannustusjoukot maksavat itse omat ruokailunsa.

Kuulakikassa ja tikanheitossa palkitaan joukkueet sijoilla 1, 2 ja 3 ja henkilökohtaisessa kilpailussa voittaja.

Muissa palkitaan sijat 1, 2 ja 3 (esim. lausunta ja puhe erikseen).

Voittoyhdistykselle EI anneta omaa palkintoa. Puutarhojen yhteistulosta ei enää lasketa.

Kroketti Yksi joukkue puutarhasta

Joukkueessa 4 pelaajaa.

Kroketti pelataan viestinä, yksi joukkueen pelaaja kiertää vuorollaan kentällä.

n. 10 porttia ja 2 päätytappia. Ei krokkausta.

Toimitsijat: Päätuomari ja kirjuri.

Kuulakikkakilpailu (kuula n. 3.6kg) Joukkue ja henkilökohtainen kilpailu

Joukkue: 3 henkilöä samasta puutarhasta; samalla osallistuvat myös henkilökohtaiseen kilpailuun.

Henkilökohtaiseen kilpailuun voi osallistua myös ilman joukkuetta.

Kilpailussa 4 lajia ja lajeissa 2 heittokertaa, joista vain paras lasketaan. Paras heittäjä 1 piste ja toiseksi paras 2 pistettä jne.

Laji 1. vahvemman käden heitto sivulta, asento vapaa

Laji 2. päänyliheitto molemmin käsin eteenpäin kantapäät yhdessä.

Laji 3. jalkojen välistä haara-asennosta molemmin käsin heitto eteenpäin.

Laji 4. heikomman käden heitto alakautta, kämmen eteenpäin, jalat yhdessä.

Toimitsijat: Päätuomari, kirjuri, 2 sektorinvartijaa ja 2 kuulan palauttajaa.



Lentopallo Yksi joukkue puutarhasta

Karsinta / loppukilpailu

Jos joukkueita on vain 2-3 pelataan suoraan loppuottelut yksinkertaisena sarjana ja loppuottelun pistelaskuin.

Karsinta pelataan paras kolmesta erästä periaatteella. Erät 1-2 pelataan 25 pisteeseen ja mahdollinen 3. erä pelataan 15 pisteeseen. Jos joukkueita on 5-9, karsitaan kahdessa lohossa.

Loppuottelut (kulta- ja pronssipeli) pelataan paras viidestä erästä periaatteella. Erät 1-4 pelataan 25 pisteeseen ja mahdollinen 5. erä pelataan 15 pisteeseen.

Toimitsijat: Päätuomari, kirjuri ja rajatuomarit mahdollisuuksien mukaan.

Mölkky Yksi joukkue puutarhasta

3 henkilön joukkue, johon voi kuulua korkeintaan yksi mies.

Karsinta järjestetään, niin että loppukilpailussa (kulta- ja pronssipeli) on ainoastaan 4 joukkuetta. Paremmuusjärjestys ratkaistaan seuraavasti:

Ensisijaisesti voittojen lukumäärä, toissijaisesti voittojen ollessa tasan ratkaisee keskinäinen ottelu, kolmanneksi piste-ero ja neljänneksi tehdyt pisteet.

Karsinnassa joukkueet kilpailevat vain yhtä joukkuetta vastaan kerrallaan.

Jos joukkueita on 6-9 jaetaan karsinta kahteen lohkoon.

Toimitsijat: Päätuomari ja kirjurit. Säännöt liitteenä.

Tikkakilpailu (naiset 4m, miehet 5m)

Joukkue ja henkilökohtainen

Joukkue: 5 henkilöä, joista vähintään 2 naista (samasta puutarhasta; samalla osallistuvat henkilökohtaiseen kilpailuun). Henkilökohtaiseen kilpailuun voi osallistua myös ilman joukkuetta. Kolme henkeä (ensisijaisesti miehet) heittää 5 metristä ja kaksi henkeä 4 metristä. Heitetään 5 kierrosta, joka tikka kirjataan.

Toimitsijat: Päätuomari, kirjuri ja tikkojen noutaja. SSPL:n säännöt liitteenä.



Petankki Yksi joukkue puutarhasta

Joukkueessa 3 henkilöä.

Karsinta järjestetään niin, että loppukilpailussa (kulta- ja pronssipeli) on ainoastaan 4 joukkuetta.

Karsinnassa joukkueet kilpailevat vain yhtä joukkuetta vastaa kerrallaan.

Jos joukkueita on 6-9, jaetaan karsinta kahteen lohkokoon.

Toimitsijat: Päätuomari ja kirjuri.

Säännöt liitteenä.

Viestijuoksut (matkat järjestävän yhdistyksen päätettävissä)

Joukkue: 4 lasta joukkueessa

Tytöt alle 9 v., alle 12 v. ja alle 15 v.

Pojat alle 9 v., alle 12 v. ja alle 15 v.

Sekaviestit 2 poikaa ja 2 tyttöä alle 15 v.

Kuhunkin lajiin saa yhdestä puutarhasta osallistua ainoastaan 2 joukkuetta.

Ikätarkistus päivän tarkkuudella, eli kisapäivänä 9 v. täyttävä ei enää lasketa kuuluvan luokkaan "alle 9 v".

Juostessa ei saa käyttää piikkareita eikä nappulakenkiä.

Alle 9 v. ja alle 12 v. tyttö tai poika saa osallistua ainoastaan kahteen juoksuun.

Toimitsijat: Päätuomari, kirjuri, 2 -3 ajanottajaa, 3 vaihtojenvalvojaa ja lähettäjä.

Kulttuurikilpailut

Lausunta

Henkilökohtainen kilpailu. Lausunnassa luetaan joko itse kirjoitettu tai valmis teksti, runo tai pakina. Etukäteen kutsun yhteydessä annetussa aiheessa on pysyttävä. Maksimipituus 3 minuuttia, saa lukea paperista. Arvostelussa kiinnitetään huomiota



kokonaisvaikutelman lisäksi mm. aiheessa pysymiseen, sisältöön, esiintymiseen, eläytymiseen, selkeyteen, yleisökontaktiin ja ajankäyttöön.

Tuomarit: 3 henkilöä; yksi tuomari mahdollisuuksien mukaan ammattilainen.

Puhe

Henkilökohtainen kilpailu. Etukäteen kutsun yhteydessä annetussa aiheessa on pysyttävä. Puhe on kilpailijan itsensä laatima. Maksimipituus 3 minuuttia, saa lukea paperista. Arvostelussa kiinnitetään huomiota kokonaisvaikutelman lisäksi mm. aiheessa pysymiseen, sisältöön, esiintymiseen, eläytymiseen, selkeyteen, yleisökontaktiin ja ajankäyttöön.

Tuomarit: 3 henkilöä; yksi tuomari mahdollisuuksien mukaan ammattilainen.

Luontopolku/Rastikisa

Henkilökohtainen osallistuminen luontopolkuun/rastikisaan tai vastaavaan.

VAPAAVALINTAINEN MUU KILPAILU, ESIM. TIETOKILPAILU, LAULUKILPAILU,...

ALUEJÄRJESTÖN MÖLKKYSÄÄNNÖT 2001

1§ KEILAT JA HEITTOVÄLINEET

12 viistottua puukapulaa, jotka on numeroitu yhdestä 12:een. MÖLKKY - ei viistottu (mutta maun mukaan kulmistaan pyöristetty) puukapula. Keilat ja mölkky ovat halkaisijaltaan 55 - 60 mm. Keilojen korkeus viistotuksen alkuun on 90 mm ja yläreunaan 150 mm. Mölkyn pituus on 225 mm.

2§ JOUKKUEET

Pelataan 3 hengen naisjoukkuein. Heittojärjestys on kiinteä joukkueen sisällä. Joukkueet heittävät vuorotellen, yksi heittäjä per joukkue.

3§ HEITTOJÄRJESTYS

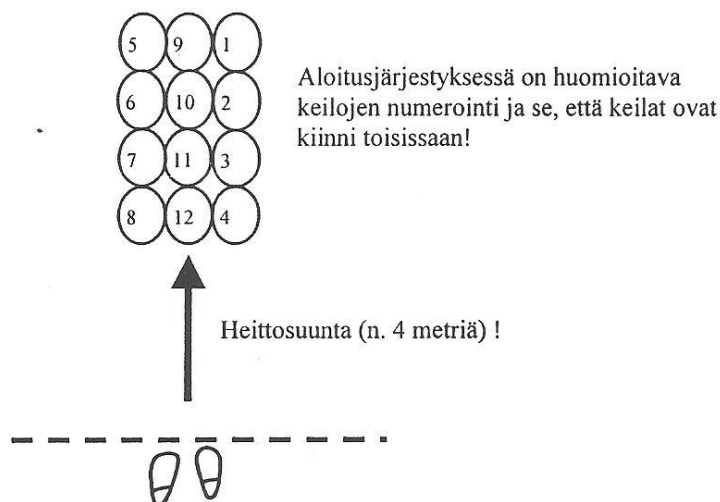
Ensimmäisessä pelissä heittojärjestys arvotaan. Seuraavissa peleissä heitetään edellisen pelin tulosten mukaisessa käänteisessä järjestyksessä (huonoimmasta parhaaseen).

4§ KIRJURI

Joukkueet valitsevat keskuudestaan kirjurin tai kirjaavat yksissä tuumin pisteet paperille kunkin heiton jälkeen. Jos kilpailussa käytetään erillistä tuomaria, kirjaa hän pisteet.

5§ PELIN ALOITUS

Keiloista muodostetaan tiivis rypäs 3 - 4 metrin päähän heittopaikasta. Ensimmäinen pelaaja suorittaa "avausheiton".



6§ KAAATUNUT KEILA

Keilaa ei lueta kaatuneeksi, jos se nojaa vähänkin toiseen keilaan tai mölkkyyn. Pelkkä toiseen keilaan tai mölkkyyn koskettaminen ei vaikuta siihen, luetaanko keila kaatuneeksi vai ei. Heiton jälkeen kaatuneet keilat nostetaan pystyyn siihen paikkaan, mihin ne ovat jääneet (kunkin keilan kannan kohdalle) ja käännetään siten, että numero näkyy heittäjään päin. Keilat siirretään tarvittaessa vähintään 1m:n päähän mahdollisesta kiinteästä esteestä.

7§ HEITON PISTEMÄÄRÄ

Jos vain yksi keila kaatuu, on heiton pistemäärä keilan numero. Jos (ja kun) useampi keila kaatuu, on heiton pistemäärä kaadettujen keilojen lukumäärä. Nojallaan olevat keilat katsotaan pystyssä oleviksi.

8§ PELIN LOPETUS

Jos joukkue jää kolmannella peräkkäisellä heittokerrallaan pisteittä, tuomitaan joukkue hävinneeksi 50-0. Peli päättyy, kun joukkue saavuttaa tasan 50 pistettä. Jos pistemäärä menee yli 50:n, joukkueen yhteispisteet alenevat 25:een (eikä tähän lisätä yli 50:n menneitä pisteitä).



Suomen

Siirtolapuutarhaliitto ry.

Pengerkatu 9 B 39
00530 HELSINKI

TIKANHEITTOKILPAILUJEN SÄÄNNÖT

1. Suomen Siirtolapuutarhaliitto ry:n jäsenyhdistysten välinen valtakunnallinen tikanheittokilpailu suoritetaan liiton retkeilypäivien tai vastaavien tilaisuuksien yhteydessä.
2. Tikkakilpailu pyritään suorittamaan ennen lentopallokilpailua. Kilpailu suoritetaan joukkuekilpailuna. Joukkueeseen kuuluu 3 miestä ja 2 naista, jotka ovat liiton jäsenyhdistysten jäseniä tai heidän perheeseensä kuuluvia.
3. Joukkue asettuu samanaikaisesti heittorajan taakse. Kilpailu aloitetaan yhdellä harjoituskierröksellä. Kilpailussa jokainen joukkueenjäsen heittää 5 x 5 tikkaa. Heittomatkan pituus on viisi metriä miehiltä ja neljä metriä naisilta. Taulun korkeus heittopaikasta taulun keskipisteseen on 1,50 metriä. Heittopaikkoja on viisi, joissa taulujen etäisyys keskipisteestä mitattuna on vähintään 1,40 metriä.
4. Tulos lasketaan tauluun kiinnijääneistä tikoista. Pöytäkirjaan merkitään jokaisen tikan antama tulos erikseen. Heiton aikana taulusta pudonneet tikat saa uusia. Jos tikka on kiinni jo taulussa olleessa, on tulos kiinni olevan tikan tulos. Jos kilpailija astuu heittoesteen yli ennenkuin tikka on koskettanut taulua, heitetty tikka hylätään.
5. Kilpailua varten määrää liitto 3-jäsenisen juryn (ylituomari, ratatuomari ja pöytäkirjanpitäjä) nämä säännöt tuntevista henkilöistä. Jury rataisee mahdolliset kiistakysymykset.
6. Kilpailuvälineinä käytetään Piippo Oy:n tikkatauluja sekä tikkoja.
7. Kilpailua koskevat alustavat järjestelyt hoitaa liiton työvaliokunta siirtäen ne järjestävän paikkakunnan ehdotusten perusteella nimetyille kilpailutoimikunnalle.
8. Kilpailun palkintokysymykset hoitaa liiton työvaliokunta.
9. Liitto tiedottaa kilpailusta jäsenyhdistyksille ja ilmoittaa yhdyshenkilön, jolle on ilmoitettava annettuun määräaikaan mennessä kilpailujoukkueet, jotka nimetään kilpailupaikalla ennen otteluiden alkua.
10. Kilpailupöytäkirjat toimitetaan välittömästi kilpailujen jälkeen kilpailutoimikunnalle.
11. Palkintojenjako suoritetaan ns. päätöstilaisuudessa. Kiertopalkinnon haltuunsa saanut yhdistys kaiveruttaa vuosiluvun ja yhdistyksen nimen kustannuksellaan ja tuo palkinnon seuraaviin kilpailuihin.
12. Kiertopalkinto katkeaa kolmeen perättäiseen kiinnitykseen tai viiteen hajakiinnitykseen.

Säännöt hyväksytty tvk:n kokouksessa 21.2. 1996



Suomen
Siirtolapuutarhaliitto r.y.

Pengerkatu 9 B 39
00530 HELSINKI

P E T A N Q U E - P E L I N S Ä Ä N N Ö T
(tiivistelmä virallisista kansainvälisistä säännöistä)

1. Peliä pelataan kahdella 1-3-henkisellä joukkueella. Kullakin pelaajalla on 1- ja 2-hengen joukkueissa 3 kuulaa ja 3-hengen joukkueessa 2 kuulaa.
2. Metallisten kuulien läpimitta on 70-80 mm ja paino 650-800 g. Puijen maalipallon (snadin) halkaisija on 25-30 mm.
3. Pelialusta voi olla millainen tahansa, suositeltavin on melko tasainen sorakenttä. Aluetta tarvitaan n. 15x4 m, mutta jo 10x2 m riittää pelimiseen.
4. Aloittava joukkue valitaan arvalla, minkä jälkeen aloittaja piirtää aloituskohtaan ympyrän, halkaisijaltaan 36-50 cm.
5. Aloittajajoukkueen joku jäsen heittää snadin 6-10 m päähän ympyrästä. Snadin on jäätävä vähintään 1 m päähän kaikenlaisista esteistä, kuten puusta, isosta kivistä, seinästä jne.
6. Seuraavaksi aloittajajoukkue heittää ensimmäisen kuulansa yrittäen saada sen mahdollisimman lähelle snadia. Kuula saa myös osua snadiin. Heittäjän on seistävä ympyrän sisällä molemmat jalat maassa, kunnes kuula koskettaa maata.
7. Seuraavaksi heittää vastapuolen joukkueen joku pelaaja yrittäen saada oman kuulansa snadiin nähden lähemmäksi kuin jo kentällä oleva toisen joukkueen kuula. Myös kuulat saavat osua toisiinsa, joten heittäjä voi myös "kilkata" vastapuolen kuulan kauemmaksi snadiin nähden. Lähimpänä snadia oleva kuula johtaa peliä.
8. Jos toisena heittävä joukkue ei saa kuulaansa lähemmäksi kuin aloittajajoukkueen kuula, joukkueen joku jäsen heittää seuraavan kuulan. Heittäjän vuoro siirtyy aloittajajoukkueelle vasta sitten, kun toisena heittävä joukkue on saanut yhden kuulansa snadiin nähden lähemmäksi kuin aloittajajoukkueen kuula tai kun toisena heittävä joukkue on käyttänyt kaikki kuulansa. Toisin sanoen heittovuorossa on aina se joukkue, jonka paras kuula on snadiin nähden kauempana kuin vastapuolen paras kuula.
9. Kun molemmat joukkueet ovat heittäneet kaikki kuulansa, lasketaan pisteet. Se joukkue, jonka yksikin kuula on snadiin nähden lähempänä kuin vastapuolen paras kuula, on kierroksen voittaja saaden niin monta pistettä kuin sillä on kuulia lähempänä snadia kuin vastapuolen paras kuula.
10. Kierroksen voittajajoukkue aloittaa seuraavan kierroksen siltä paikalta, mihin edellinen kierros päättyi. Peli jatkuu niin kauan, kunnes toinen joukkue saa 13 pistettä ja voittaa pelin.

Säännöt hyväksytty tyk:n kokouksessa 20.5.1992
Säännöt hyväksytty hallituksen kokouksessa 24.10.1992